BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada *"Sibujarat"* makadapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Menghasilkan *game* edukasi yang bertemakan kebudayaan sunda.
2. Menghasilkan *game* yang dapat menubuhkan kecintaan kembali kepada anak-anak diusia dini tentang kebudayaan.
3. Memberi pengetahuan kepada anak-anak tentang kebudayaan sunda.

5.2 Saran

Berikut ini beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

1. Memperbaiki desain dan animasi konten yang lebih banyak lagi agar menjadi lebih menarik.
2. Menambah fitur level dan *artificial intelligence* sehingga game lebih menantang untuk dimainkan.